

UN ESTUDIO LONGITUDINAL-MICROANALÍTICO DEL DESARROLLO DEL JUEGO SIMBÓLICO INFANTIL A PARTIR DE TÉCNICAS DE ANÁLISIS DE LAS ARTES TEMPORALES

Santiago García Cernaz

Resumen

El juego simbólico (JS) ha sido un objeto de estudio tradicionalmente privilegiado en la psicología del desarrollo, situando el foco en el desarrollo de funciones psicológicas superiores, como el lenguaje o la metacognición. Recientemente, desde la teoría del *embodiment* se ha puesto el foco en los aspectos corporeizados de los procesos psicológicos, impulsando un renovado interés por el rol que juegan las dinámicas del movimiento y el sonido en su desarrollo. Asimismo, tuvo lugar la introducción de herramientas de análisis propias de las artes temporales, como la danza y la música, en el campo de la psicología del desarrollo. En este marco, fue documentada una nueva forma de juego en la que adulto y niño construyen de modo compartido motivos o contornos sonoro-kinéticos que se repiten de modo variado: el juego con las formas de la vitalidad (JFV), el cual se ha hallado que se presenta tanto de modo simple como combinado con el JS a lo largo del tercer año de vida. El presente trabajo tiene como objetivo presentar el diseño metodológico de un estudio mixto longitudinal-microanalítico que indaga la incidencia de la elaboración dinámica de los sonidos y movimientos en la emergencia y el desarrollo del JS, en las formas simples y combinadas con el JFV, en el período evolutivo comprendido entre los 10 y los 24 meses. Esto implica la realización de un estudio longitudinal y posteriormente la realización de microanálisis de escenas de interacción extraídas del estudio longitudinal. Los participantes son la díada investigador-niño; esta metodología permite al investigador registrar sus propias experiencias y reacciones *on-line*, generando cambios en ellas, y, gracias al registro audiovisual, luego puede observarlos en diferido. Se creará una videosecuencia con todos los episodios de JFV y JS, en sus formas simples y combinadas, que será incluido en el *software* de videoanotación ELAN para su codificación. Del estudio longitudinal se seleccionarán dos episodios de juego combinado para la realización de los microanálisis cuyo objetivo es indagar en mayor detalle las dinámicas de movimiento y sonido a partir de categorías básicas del sistema Laban de análisis del movimiento y categorías de la expresión en la ejecución musical.

Palabras clave: juego simbólico, longitudinal, microanálisis, artes temporales.

Introducción

Siguiendo el norte marcado por el giro lingüístico, el juego simbólico (en adelante JS) ha sido un objeto de estudio tradicionalmente privilegiado en la psicología del desarrollo. Se ha afirmado que está genéticamente vinculado con funciones psicológicas de orden superior tales como el lenguaje, la autorregulación, la teoría de la mente y la capacidad narrativa. Sin embargo, también se ha advertido acerca de la escasez de trabajos que en la actualidad ofrezcan un marco teórico novedoso para comprender los mecanismos que subyacen al JS y que permitan otorgar el adecuado valor a los datos empíricos que arrojan las distintas investigaciones (Bergen, 2013; Walker, 2013). Como ya ha sido señalado (Valsiner, 1988), este es un problema que aqueja a la psicología del desarrollo como disciplina, relacionado con un déficit en la producción teórica y un marcado énfasis en la producción empírica por parcelas específicas, lo que dificulta una comprensión integral de la aparición de genuinas novedades en el desarrollo ontogenético.

El estudio de la elaboración de sonido y movimiento ha abierto nuevas líneas de investigación en el estudio del JS. En este sentido, coincidimos con Robert Fagen (2011) cuando afirma que los estudios en musicalidad comunicativa pueden traer “algo nuevo” a la comprensión del juego, en tanto inauguraron la observación del involucramiento rítmico con el otro y la utilización de técnicas de análisis, en términos de variables espaciales y temporales, hasta el momento no atendidas, que conllevaron un cambio radical en la concepción del desarrollo que se tenía hasta el momento. El presente trabajo tiene como objetivo presentar el diseño metodológico de un estudio de caso único mixto longitudinal-microanalítico que indaga la incidencia de la elaboración dinámica de los sonidos y movimientos en la emergencia y el desarrollo del juego simbólico, en las formas simples y combinadas con una forma de juego recientemente documentada, el juego con las formas de la vitalidad, en el período evolutivo comprendido entre los 10 y los 24 meses.

Juego simbólico

Tradicionalmente, existen dos enfoques principales en la conceptualización del JS: el piagetiano y el vygotskiano (Kavanaugh, 2002; Español, 2004; Goncú & Gaskins, 2002). Más allá de la polémica clásica sobre dónde se localiza la genuina capacidad simbólica, actualmente hay acuerdo en que existen formas presimbólicas ligadas al JS propiamente dicho y distintas formas de JS que se encuentran vinculadas con la capacidad de sustitución simbólica. Siguiendo a Silvia Español (2004), este desarrollo comienza alrededor de los 12-14 meses bajo la forma de juego funcional, cuando el niño usa los objetos del modo convencional pero de manera descontextualizada. Las primeras impresiones de sustitución de un objeto por otro se encuentran alrededor de los 15 meses en actividades breves y concisas con objetos inadecuados que siempre tienen lugar en el caso instrumento. El

proceso hacia la genuina sustitución simbólica es paulatino y se encuentra ligado al despliegue de “escenas”, en las que los usos descontextualizados de objetos se combinan, secuencian y complejizan. A partir de los 18-20 meses aparecen sustituciones en los casos instrumento y objeto, en el contexto de escenas simuladas, dando lugar así al nacimiento del juego de ficción. Hacia el final del segundo año de vida comienzan atisbos de sustituciones en los casos agente y receptor que marcan el inicio del juego protagonizado, también denominado juego de rol.

Tanto Lorraine McCune y Joanne Agayoff (2002) como Lisa Noll y Carol Gibb Harding (2003) señalan que un indicador importante a partir del cual podemos inferir que el niño está evocando un objeto ausente en el juego, más allá de si utiliza el objeto adecuado o uno sustituto, son los efectos de sonidos o movimientos exagerados que acompañan a la acción, como por ejemplo, echar la cabeza hacia atrás acentuadamente o hacer sonidos de beber al tomar de una taza vacía. En consideración del crucial valor que tiene el andamiaje adulto y la interacción con el otro en general en el desarrollo de la simbolización, se ha señalado que las dinámicas de movimiento y sonido que se observa en las escenas de JS infantil pueden entenderse como componentes esenciales de la poderosa experiencia intersubjetiva que usualmente las acompañan (Shifres y otros, 2004). El niño tiende a sincronizar con el adulto su conducta utilizando para ello distintas modalidades: movimiento, expresiones faciales, vocalizaciones, sonidos.

Juego con las formas de la vitalidad

En las últimas décadas, dentro de la teoría del *embodiment* (Calvo & Gomila, 2008), ha surgido así un renovado interés por el rol que juegan las dinámicas del movimiento y el sonido en variados procesos psicológicos. Concomitantemente, tuvo lugar la introducción de herramientas de análisis propias de las artes temporales, como la danza y la música, hacia el campo de la psicología del desarrollo. En este marco, Daniel Stern (2010) propone el concepto de “formas de la vitalidad” para denotar la cualidad expresiva del movimiento. Sostiene que en el juego social temprano, el adulto, para regular el nivel de atención y excitación del bebé y generar expectativa, juega con las formas de la vitalidad de su propia conducta: manipula la fuerza, la dirección y la velocidad de sus comportamientos y las elabora de acuerdo a la forma repetición-variación, logrando así momentos de gran reciprocidad y mutualidad con el bebé. Asimismo, este autor señala que las formas de la vitalidad unen las experiencias de intersubjetividad tempranas con las artes temporales como la danza y la música, en cuyas *performances* se manipulan con maestría estos afectos temporales, logrando así una exquisita experiencia comunicativa y estética con el espectador.

El juego con las formas de la vitalidad (en adelante JFV) es considerado una reedición de los juegos sociales tempranos con una participación simétrica del niño en la composición del juego. Se trata de un juego no figurativo, en donde ambos participantes manipulan las formas de la vitalidad a través de unidades de movimientos y/o sonidos que son elaborados de acuerdo a la forma repetición-variación (Español, Martínez, Bordoni, Camarasa, & Carretero, 2014). Se cree que el JFV hace su aparición en el segundo año y se ha hallado que durante el tercer año acontece un progresivo aumento de la frecuencia de JFV que casi iguala a la frecuencia de JS (Español, Bordoni, Martínez, Camarasa, & Carretero, 2015). Asimismo, se ha hallado que puede encontrarse de modo simple o de modo combinado con el JS. Español, Bordoni, Martínez, Camarasa y Carretero (2015) sugieren que el JFV podría estar andamiando el desarrollo del JS, aunque no se ha especificado cómo.

Metodologías del cambio

En consonancia con pioneros como Jean Piaget, Lev Vygotski y James Mark Baldwin (en Puche & Martí, 2011), Alan Fogel e Ilse DeKoeyer-Laros (2007), Jaan Valsiner (1988) y Paul Van Geert (1998) afirman que el genuino problema de la psicología del desarrollo es la explicación de la novedad: cómo es posible que surjan formas, estructuras y conductas nuevas a partir de sus precedentes. No obstante, hay una tendencia central en los estudios en desarrollo que muestran una fascinación por establecer una relación edad-conducta para visibilizar las novedades en el desarrollo psicológico (Puche & Martí, 2011). Tanto Van Geert (1998) como Rebeca Puche y Eduardo Martí (2011) afirman que esta tendencia se puede comprender en parte por las metodologías comúnmente utilizadas, en tanto implican determinadas concepciones acerca del desarrollo. Entender el desarrollo como un sistema dinámico implica concebirlo como sujeto a un movimiento constante y una progresión que también incluye puntos de inflexión y retrocesos (progresión no lineal) que son multicausales y no reducibles a una relación causal del tipo "A luego B". El diseño longitudinal de un solo caso permite un monitoreo detallado de un tema y, con esto, la posibilidad de observar variaciones intrasujeto, lo cual es muy valioso para una concepción dinámica que permita la apreciación del cambio en una dimensión no vista en estudios transversales. Asimismo, los microanálisis (Van Geert & Van Dijk, 2003) son herramientas de gran valor, en tanto pueden capturar los procesos de cambio, es decir el antes, el durante y el después de la novedad psicológica, ofreciendo una visión en detalle. Proveen datos de gran riqueza, aun cuando se trate de muestras de pocos sujetos: tal como afirmaba Piaget *"una profunda observación vale más que mil estadísticas"* (en Fogel & DeKoeyer-Laros, 2007: 71).

Es importante destacar que los estudios de caso único, si bien cuentan con robustas ventajas en lo concerniente a la comprensión de un proceso de cambio, ciertamente no permite generalizar estos hallazgos hacia la población en su conjunto. No obstante, según los

principios de los sistemas dinámicos, las generalidades sobre la población deben surgir al descubrir lo que es común a través de los distintos casos y no mediante promedios estadísticos o modelos correlacionales basados en grupos (Bergman, Cairns & Nilsson, 2000; Fogel, 1990; Thelen, 1990, en Fogel y De-Koeyer-Laros, 2007).

Nuestro estudio

La metodología a utilizar en la investigación que aquí presentamos implica el desarrollo de un estudio longitudinal de caso único y posteriormente la realización de microanálisis de escenas de interacción extraídas del estudio longitudinal. Los participantes del estudio longitudinal son la díada investigador-niño, un caso de la clásica díada adulto-niño. Tal método permite al investigador registrar sus propias experiencias y reacciones *in situ*, generando cambios en ellas, y, gracias al registro audiovisual, luego puede observarlos en diferido.

Se creará una videosecuencia con todos los episodios de JFV y JS, en sus formas simples y combinadas en escenas, siguiendo las categorías propuestas por Español, Martínez, Bordoni, Camarasa y Carretero (2015) y Mariana Bordoni y Silvia Español (2018). Luego esta secuencia será incluida en el *software* de videoanotación ELAN (generado por el Max Planck Institute for Psycholinguistic) para su codificación y análisis a nivel tanto cuantitativo como cualitativo. El análisis cuantitativo implicará: (i) la identificación de todos los eventos de cada una de las categorías de juego, (ii) la determinación del número de ocurrencias y de la duración de cada uno de los eventos y (iii) el análisis de las trayectorias evolutivas de la frecuencia y la duración de las mismas.

El análisis cualitativo se realizará a partir de relatos observacionales de los eventos de juego combinados y simples de JFV-JS e implicará: i) la detección de cambios en la asimetría adulto-bebé en la composición del motivo del juego, ii) el desarrollo de la capacidad de repetir y variar motivos por parte del bebé, iii) la identificación de los elementos de las formas de la vitalidad (movimiento, tiempo, fuerza, espacio e intención/dirección) que el bebé tiene la capacidad de manipular siguiendo la forma repetición-variación, iv) la presencia de atributos protomusicales o pseudomusicales (Shifres y otros, 2004) y v) la identificación de cada nuevo caso de sustitución que aparezca según una versión simplificada de la gramática de casos de Charles Fillmore (Español, 2004) que incluye los casos instrumento, objeto, agente y receptor.

Del estudio longitudinal se seleccionarán dos episodios de juego combinado para la realización de los microanálisis previstos, cuyo objetivo es indagar en mayor detalle las dinámicas de movimiento y sonido. Para ello se utilizarán categorías de análisis propias de las artes temporales, más específicamente de la danza y de la música. Cada escena será incorporada en un nuevo proyecto del programa de videoanotación ELAN, al que se le

agregará una anotación de categorías de (i) análisis del movimiento del adulto y del bebé, (ii) análisis de las vocalizaciones del adulto y del bebé, (iii) análisis de la acción del juego y el caso de sustitución si la hubiese y iv) análisis de la relación entre la forma repetición-variación y la elaboración de los casos de sustitución. De cada escena se realizará un microanálisis, en unidades menores al segundo, de sonidos y movimientos de la diada

En lo que respecta al movimiento, se utilizarán las categorías básicas, *shape* y *effort*, del sistema de análisis del movimiento desarrollado por el coreógrafo húngaro Rudolf Laban (Newlove, 2007). La categoría *shape* comprende: (i) el cuerpo: concierne a las partes del cuerpo, y a sus conexiones, implicadas en el movimiento; (ii) el espacio: involucra la relación del cuerpo con el espacio circundante, siendo la kinesfera el espacio limitado por los puntos a los que llegan las extremidades sin cambiar el cuerpo de posición y define tres posibles actitudes del cuerpo en el espacio: vertical (arriba-abajo), horizontal (izquierda-derecha) y sagital (adelante-atrás); y (iii) la forma: se entiende en términos de la oposición básica apertura/cierre de la respiración en los planos vertical, horizontal y sagital, se obtienen así tres formas: elevarse-hundirse, extenderse-encogerse, avanzar-retroceder. La categoría de *effort* se refiere a la actitud de lucha o entrega frente al espacio (directo *versus* flexible), el tiempo (sostenido *versus* súbito) y peso (liviano *versus* pesado). Al combinarse estos factores se obtienen ocho tipos básicos de *effort*; cada uno de los ocho tipos básicos puede realizarse en un continuum de flujo: desde el flujo libre (difícil de parar) a un flujo ligado (fácil de parar) (Newlove, 2007).

Para el análisis sonoro se aplicarán categorías de la expresión en la ejecución musical, frecuentemente utilizadas en estudios de psicología de la música. Estas categorías identifican variaciones temporales y dinámicas, tales como *crescendi-decrescendi* y *accelerandi-ritardandi*, así como también articulaciones sonoras, tales como *legati* y *stacatti*. Asimismo, incluyen el análisis de los perfiles de ascensos y descensos de altura de los sonidos y de estos en relación a los puntos de énfasis y de tensión culminantes.

Estas categorías permiten la identificación de la estructura narrativa de los eventos sonoro-kinéticos, en tanto visibilizan y detallan tanto los elementos de la interacción diádica sujetos a repeticiones y variaciones, como los intrincados perfiles de tensión-relajación que esbozan. Se espera que la comprensión de la narrativa que subyace a los cambios de las dinámicas de movimiento y sonido nos ayude a entender los modos en que se construyen las escenas lúdicas en el marco de las cuales, paulatinamente, aparecen las sustituciones simbólicas. Creemos que a partir de la utilización de estas técnicas de análisis propias de las artes temporales podremos aportar un modo original y fecundo de comprender el desarrollo JS, aspecto que ha sido pobremente atendido en la psicología del desarrollo actual.

Referencias bibliográficas

- Bergen, D. (2013). "Does Pretend Play Matter? Searching for Evidence: Comment on Lillard et al." *Psychological Bulletin*, 139(1), pp. 45-48.
- Bordoni, M. & Español, S. (2018). "Antecedentes del juego con las formas de la vitalidad al inicio del segundo año de vida". En N. Alessandroni & M. Burcet, *La experiencia musical. Investigación, interpretación y prácticas educativas. Actas del 13º Encuentro de Ciencias Cognitivas de la Música* (pp. 76-89). Buenos Aires: Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música (SACCoM).
- Calvo, P. & Gomila, T. (eds.) (2008). *Handbook of cognitive science: An embodied approach*. Amsterdam: Elsevier.
- Español, S. (2004). *Cómo hacer cosas sin palabras. Gesto y ficción en la infancia temprana*. Madrid: A. Machado Libros.
- Español, S., Bordoni, M., Martínez, M., Camarasa, R. & Carretero, S. (2015). "Forms of vitality play and symbolic play during the third year of life". *Infant Behavior and Development*, 40, pp. 242-251.
- Español, S., Martínez, M., Bordoni, M., Camarasa, R., & Carretero, S. (2014). "Forms of vitality play". *Integrative Psychological and Behavioral Science*, pp. 1-27.
- Español, S. & Shifres, F. (2015). "The Artistic Infant Directed Performance: Mycroanalysis of the Adult's Movements and Sounds". *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 49(3), pp. 371-397.
- Fagen, R. M. (2011). "Play and development". En A. D. Pellegrini (ed.), *Oxford handbook of the development play* (pp. 83-100). Oxford, Reino Unido: Oxford University Press.
- Fogel, A. & DeKoeyer-Laros, I. (2007). "The Developmental Transition to Secondary Intersubjectivity in the Second Half Year: a Microgenetic Case Study". *The Journal of Developmental Processes*, 2(2), pp. 67-90.
- Goncü, A. & Gaskins, S. (2002). "Comparing and Extending Piaget's and Vygotsky's Understanding of Play: Symbolic Play as Individual, Sociocultural, and Educational Interpretation". En R. Mitchell (ed.), *Pretending and imagination in animals and children* (pp. 48-57). Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.
- Kavanaugh, R. (2002). "Caregiver-child social pretend play: What transpires?" En R. Mitchell (ed.), *Pretending and imagination in animals and children* (pp. 91-101). Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.

- McCune, L. & Agayof, J. (2002). "Pretending as representation: a developmental and comparative view". En R. W. Mitchell, *Pretending and imagination in animals and children* (pp. 43-55). Cambridge: Cambridge University Press.
- Newlove, J. (2007). *Laban for actors and dancers. Putting Laban's movement theory into practice: A step-by-step guide*. New York: Routledge.
- Noll, L. & Harding, C. G. (2003). "The Relationship of Mother-Child Interaction and the Child's Development of Symbolic Play". *Infant Mental Health Journal*, 24(6), pp. 557-570.
- Puche, R. & Martí, E. (2011). "Metodologías del cambio". *Infancia y Aprendizaje*, 34(2), pp. 131-139.
- Shifres, F., Español, S., Cevasco, M., Gómez, E., Jiménez, M. & Martínez, A. (2004). "Hacia una caracterización de los componentes musicales presentes en la génesis de las capacidades ficcionales". *XI jornadas de Investigación. Facultad de Psicología - UBA*. Buenos Aires.
- Stern, D. (2010). *Forms of Vitality: Exploring Dynamic Experience in Psychology, the Arts, Psychotherapy, and Development*. Oxford: Oxford University Press.
- Valsiner, J. (1988). "The development of the concept of development: historical and epistemological perspectives". En W. Damon & R. Lerner (comps.), *Handbook of Child Psychology* (pp. 189-232). Nueva York: I. Willey & Sons.
- Van Geert, P. (1998). "A Dynamic Systems Model of Basic Developmental Mechanisms: Piaget, Vygotski, and Beyond". *Psychological Review*, 105(4), pp. 634-677.
- Van Geert, P. & Van Dijk, M. (2003). "Focus on variability: now tools to study intra-individual variability". *Infant Behavior & Development*, 25, pp. 340-374.
- Walker, C. M. (2013). "Pretense and Possibility -A Theoretical Proposal About the Effects of Pretend Play on Development-: Comment on Lillard *et al.*". *Psychological Bulletin*, 139(1), pp. 40-44